

LA AVENTURA DE SOS, TEN Y BLE EN BUSCA DE LA AGENDA DE LOS NÚMEROS

Guía didáctica para Educación Infantil y Primaria



**LA AVENTURA DE SOS, TEN Y BLE
EN BUSCA DE LA AGENDA DE LOS NÚMEROS**

Edita: **InteRed** 
por una educación transformadora

Autoría: Guillermo Aguado de la Obra

Coordinación: Área de Programas de InteRed.

Ilustraciones: Leticia Navarro (www.kenaprints.com)

Diseño y maquetación: Leticia Navarro (www.kenaprints.com)

Fecha: mayo de 2020

ISBN: 978-84-121198-4-8

Se permite libremente copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra siempre y cuando se reconozca la autoría y no se use para fines comerciales. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

Esta publicación cuenta con la colaboración de la Cooperación Española a través de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID). El contenido de la misma es responsabilidad exclusiva de InteRed y no refleja, necesariamente, la postura de la AECID. Se ha realizado en el marco del proyecto «CONSTRUYENDO CIUDADANÍA GLOBAL DESDE LOS CENTROS DE EDUCACIÓN FORMAL, EN EL MARCO DE LA AGENDA 2030 Y LOS ODS (código: 2017/PRYC/000462)».

Con la financiación de:



• Presentación	2
• Componentes del juego	4
• Meta del juego	5
• Instrucciones	7
• Adaptación del juego para Educación Infantil	9
• Fichas para aportar argumento con cada ODS	12
• Dados	19
• InteRed, la Agenda 2030 y los ODS	23



LA AVENTURA DE SOS, TEN Y BLE EN BUSCA DE LA AGENDA DE LOS NÚMEROS

Guía didáctica para Educación Infantil y Primaria

PRESENTACIÓN

El ecosistema en que viven tres personajes, llamados Sos, Ten y Ble, se está viendo destruido: las plantas se están secando y los animales se están muriendo. La clave para salvar su mundo se encuentra en un libro que se llama “La Agenda de los Números” y la custodia un ser mitológico conocido como Onnuu.

La aventura de SOS, TEN y BLE en busca de la Agenda de los Números es un juego cooperativo fundamentado en la Educación Transformadora para la Ciudadanía Global. Está diseñado como recurso didáctico para ser utilizado, con sus debidas adaptaciones, en las aulas de Educación Infantil y de Primaria. También resulta idóneo para jugar en familia o en otros contextos infantiles e intergeneracionales.

Ejercer la Ciudadanía Global conlleva el cumplimiento de los Derechos Humanos para todas las personas y comunidades en todos los lugares del mundo. Para lograrlo, la comunidad internacional, en el marco de las Naciones Unidas, nos hemos comprometido a hacer frente a los retos sociales, económicos y medioambientales de la globalización, por medio de la Agenda 2030 y sus 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) .

El objetivo de La Aventura de SOS, TEN y BLE en busca de la Agenda de los Números es que niñas, niños y demás personas que jueguen, se identifiquen con el desarrollo sostenible, el conocimiento de sus ODS y la adopción de estilos de vida sostenibles.

Hablar de los ODS supone abordar temas cotidianos que, de un modo u otro, nos afectan a todo el mundo: el agua potable; comida suficiente y saludable; la educación; la igualdad de género; la salud y la enfermedad... Precisamente, es el carácter universal de estas cuestiones lo que convierte la Agenda 2030 y sus ODS en el marco idóneo para trabajar los contenidos curriculares de Educación Infantil y Primaria. Es también lo que permite hacerlo con una perspectiva global, que no se limita a conocer nuestro entorno inmediato, sino que favorece el conocimiento de las cuestiones globales que afectan a toda la humanidad.



¹ Naciones Unidas (2015): Objetivos de Desarrollo Sostenible. Recuperado el 15 de septiembre de 2019: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

² Para desarrollar las posibilidades curriculares que ofrece el juego, recomendamos consultar AGUADO, G. "Un currículo orientado a la ciudadanía global. Aportes para su construcción en Educación Infantil y Primaria". InteRed (2020) www.intered.org/es/recursos/un-curriculo-orientado-la-ciudadania-global-aportes-para-su-construccion

COMPONENTES DEL JUEGO

- **4 dados:** 3 dados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (17 ODS y el cuidado como valor imprescindible) y 1 dado con las emociones básicas.
- **Esta guía didáctica** que incluye las instrucciones y las fichas para aportar argumento a la aventura con cada ODS.
- **Cartel con la Agenda de los Números** para entregar al final del juego y hacer propuestas de sostenibilidad para el centro o el entorno cercano.
- **Bolsa para contener estos elementos.**

- También recomendamos usar:

- **Material fungible para la expresión artística:** el propio de cada etapa educativa. Al menos, hojas de papel y colores para dibujar y pintar.
- **Soporte para la grabación final del cuento en audio o vídeo.**



META DEL JUEGO

La meta del juego es imaginar y construir colectivamente la aventura que, a partir de la ambientación, recorren tres personajes (Sos, Ten y Ble) durante su viaje en busca de la Agenda de los Números.

La dinámica del juego se inicia creando una ambientación sobre la destrucción del ecosistema de Sos, Ten y Ble y de su viaje.

Sos, Ten y Ble viven con sus familias en un bosque que hay muy cerca de nuestra escuela. Allí son felices,. Tiene pocas cosas, pero tienen todo lo que necesitan para llevar una vida sana y agradable. Desde hace unos meses, todo está cambiando. Las plantas se están secando, todos los días viene gente a talar los árboles y se los llevan a la ciudad y lo que es peor, por todas partes están apareciendo animales muertos, muchos están ya en peligro de extinción. Las familias de este pueblo los cuidan y les dan alimento, pero no es suficiente. El agua de la fuente está agotándose. Las flores ya casi no huelen. El huerto ya no da suficientes frutos y cada vez hay más enfermedades... ¡ALGO ESTÁ PASANDO! Las maestras del pueblo se reúnen todas las semanas para buscar soluciones y, finalmente, deciden escribir a Onnuu, que vive al sur, en un país muy lejano. Le mandan una carta por medio de una paloma mensajera y esperan que pronto les llegue una respuesta. A la semana siguiente, la paloma está de vuelta con un mensaje lleno de esperanza: "Queridas amigas, lo que os está pasando está sucediendo también en otras partes del mundo y hay un tratamiento que puede solucionar vuestro problema. Lo tengo aquí todo escrito en la "Agenda de los Números" podéis venir a por ella cuando queráis. Aquí os espero. Un beso". Sos, Ten y Ble son muy valientes y tienen ganas de conocer el mundo, así que se ofrecen para ir a buscar la agenda. Preparan sus mochilas, salen de sus casas y da comienzo LA GRAN AVENTURA EN BUSCA DE LA AGENDA DE LOS NÚMEROS.

En cada edad debe ambientarse conforme a las características del grupo y a los contenidos que quieran trabajarse.

Como se explica en las instrucciones, a partir de la ambientación, las jugadoras y jugadores irán, sucesivamente, lanzando los dados y aportando, en cada tirada, ideas para construir una historia con los temas específicos de cada ODS. En cada tirada, los dados mostrarán el número y el símbolo de algunos ODS. La persona (generalmente docente) que guía el juego lee o explica, en cada ocasión, cuál es la propuesta de argumento propio del ODS que marca el dado. La persona que juega en cada momento, deberá incorporar esos temas a la historia, inventando, con la ayuda de sus compañeras y compañeros, cómo puede continuar la aventura.

Quiénes están jugando, irán expresando los diversos elementos de la aventura: paisajes, objetos, animales... y las situaciones que en ella se dan. Se expresan por medio de los recursos plásticos y artísticos que pueden elegirse libremente entre aquellos que se tengan disponibles.

Al completarse toda la ronda, el grupo decide dónde y cómo encuentran a Onnuu, que entrega a Sos, Ten y Ble la Agenda de los Números. A partir de aquí pueden ampliar la agenda que acompaña el juego (y puede descargarse en www.intered.org/es/recursos/recursos-educativos) en la que pueden añadir ideas de posibles acciones a favor de la sostenibilidad que pueden hacer en su colegio y su entorno.

Finalmente, animamos a registrar en diferentes soportes la aventura que han construido. Puede ser en soporte de audio, mediante la narración y grabación de la historia completa. También puede hacerse en forma de cómic o documento ilustrado, como exposición o cualquier otra forma de expresión.



INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Estas instrucciones son orientativas y, por supuesto, pueden adaptarse libremente para favorecer el cumplimiento de los objetivos que la maestra o el maestro tenga en el momento de utilizar el juego. Puede realizarse en una única sesión de unos 50 minutos o darle continuidad durante varios días, aprovechando la motivación para trabajar contenidos curriculares.

PREPARACIÓN:

- **Preparar el aula y los materiales necesarios para usarlos a lo largo del juego.**
- **Disponer al alumnado en círculo con papel (o cuaderno) para apuntar y material para la expresión plástica.**
- **Ambientar y motivar el juego, presentando los personajes y narrando el comienzo de la aventura, eligiendo en qué ecosistema viven, qué plantas y animales lo habitan y que se están muriendo... y añadiendo todos los elementos que la maestra quiera introducir para trabajar los contenidos curriculares.**
 - » Pueden darse de antemano las características de Sos, Ten y Ble o pueden decidirse con el grupo. Lo importante es que reflejen la mayor diversidad posible y se eviten los estereotipos.
 - » Puede pararse ahora para pintar los personajes y el hábitat en que se encuentran, o pintar al final todos los elementos de la historia.

³ Para orientar la inclusión de contenidos curriculares, puede consultarse el documento de InteRed “AGUADO, G. y LÓPEZ, L. Un currículo orientado a la ciudadanía global. Aportes para su construcción en Educación Primaria” que puede descargarse de forma gratuita en <https://www.intered.org/es/recursos/un-curriculo-orientado-la-ciudadania-global-aportes-para-su-construcion>. También puede consultarse el de ESO y Bachillerato

DINÁMICA DEL JUEGO

- **De una en una, cada persona tira los cuatro dados (tres con ODS y uno con las emociones básicas). En cada tirada, la maestra explica el significado del ODS que ha salido en cada dado con la ayuda de la “FICHA para aportar argumento a la aventura con cada ODS” y puede añadir todos los aspectos que quiera incorporar.**
 - » Puesto que el mismo ODS puede salir varias veces, no conviene leer todas las preguntas que vienen en la “FICHA para aportar argumento” sino ir sugiriendo algunas en cada ocasión.
- **La persona que ha tirado el dado inventa cómo puede continuar la aventura de Sos, Ten y Ble incluyendo los temas y la emoción que han salido en los dados.**
 - » Tras la persona que tiene el turno, se puede dar paso a que una o dos personas (que no sean siempre las mismas) puedan aportar ideas para completar la historia en relación a los contenidos y la emoción que han salido.
 - » Puede pararse cada cierto tiempo (por ejemplo, 3-5 turnos) para pintar o expresar con diversos recursos (distintos tipos de papeles y cartulinas, material reciclado, piezas, moldeables, pinturas, etc.) los elementos que van apareciendo a lo largo de la historia, o expresar al final todos los elementos de la historia.
- **La última (o últimas) persona de la ronda deciden dónde y cómo encuentran a Onnuu, cómo es y cómo hace entrega de la Agenda de los Números a Sos, Ten y Ble. En ese momento se entrega al grupo (o se imprime) el cartel con la Agenda y se rellena qué acciones pueden hacer en su colegio o en su entorno para cada ODS.**
 - » Puede ampliarse el cartel, utilizando los elementos de que disponen: las imágenes de los dados, ilustraciones de la guía, los dibujos que han hecho, nuevos temas que se les ocurran...
 - » Es el momento de hacer adaptaciones de los temas que han ido saliendo a la realidad de su colegio y su entorno.
 - » Si no se ha hecho anteriormente éste sería el momento de expresar artísticamente los elementos de la aventura de Sos, Ten y Ble.
- **Finalmente, animamos a conservar la aventura que han construido, difundiéndola en algún formato, ya sea como documento ilustrado, como cuento grabado en audio, representación teatral, montaje audiovisual, exposición o cualquier otra.**

ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Estas instrucciones son orientativas para Educación Infantil y, por supuesto, pueden adaptarse libremente para favorecer el cumplimiento de los objetivos que la maestra/o tenga en el momento de utilizar el juego. Puede realizarse en una única sesión de unos 40 minutos o darle continuidad durante varios días.

PREPARACIÓN:

- **Preparar el aula y los materiales necesarios para ir usándolos a lo largo del juego.**
- **Disponer el grupo en un círculo de pequeños grupos de 3 ó 4 personas, dejando sitio en medio para tirar los dados.**

» Si el grupo es pequeño puede hacerse solo un círculo de personas individuales

- **Ambientar y motivar el juego, presentando los personajes y narrando el comienzo de la aventura, eligiendo en qué ecosistema viven, qué plantas y animales viven en él y se están muriendo... y añadiendo todos los elementos que la maestra quiera introducir.⁴**

» Puede pararse ahora para pintar los personajes y el hábitat en que se encuentran, o pintar al final todos los elementos de la historia.

» Pueden darse de antemano las características de Sos, Ten y Ble o pueden decidirse con el grupo. Lo importante es que reflejen la mayor diversidad posible y se eviten los estereotipos.

⁴ Para orientar la inclusión de contenidos curriculares, puede consultarse el documento de InterRed "AGUADO, G. y LÓPEZ, L. Un currículo orientado a la ciudadanía global. Aportes para su construcción en Educación Infantil" que puede descargarse de forma gratuita en <https://www.intered.org/es/recursos/un-curriculo-orientado-la-ciudadania-global-aportes-para-su-construccion>

DINÁMICA DEL JUEGO

- **De uno en uno, cada grupo tira un dado de ODS y el dado de las emociones. En cada tirada, la maestra explica el significado del ODS que ha salido en el dado con la ayuda de la “FICHA para aportar argumento a la aventura con cada ODS” y puede añadir todos los aspectos que quiera incorporar.**

» Para no saturar a esta edad, no conviene leer todas las preguntas que vienen en la “FICHA para aportar argumento” sino aquellas que puedan ser más sugerentes en cada ocasión.

- **El grupo que ha tirado el dado inventa cómo puede continuar la historia, incluyendo los temas que han salido en el dado y los sentimientos del dado de la emoción Tras el grupo que tiene el turno, el resto de grupos pueden aportar ideas para completar la historia.**

» Puede pararse en cada turno para pintar y expresar con diversos recursos (plastilina, piezas, pinturas, etc.) los elementos que van apareciendo a lo largo de la historia, o expresar al final las ideas generales de la historia.

- **Al completarse toda la ronda, el grupo decide dónde y cómo encuentran a Onnuu, que entrega a Sos, Ten y Ble la Agenda de los Números. En ese momento se entrega al grupo (o se imprime) el cartel con la Agenda y se rellena qué acciones pueden hacer en su colegio o en su entorno para cada ODS.**

» Puede ampliarse el cartel, utilizando los elementos de que disponen: las imágenes de los dados, ilustraciones de la guía, los dibujos que han hecho, nuevos temas que se les ocurran...

» Es el momento de hacer adaptaciones de los temas que han ido saliendo a la realidad de su colegio y su entorno.

» Si no se ha hecho anteriormente éste sería el momento de expresar artísticamente los elementos de la aventura de Sos, Ten y Ble.

- **Finalmente, animamos a conservar en algún formato la aventura que han creado, ya sea como documento ilustrado, como cuento grabado en audio, representación teatral, montaje audiovisual, exposición o cualquier otra. De este modo se puede conservar para un trabajo posterior y difundirla para socializar y sensibilizar.**

PARA APORTAR ARGUMENTO A LA AVENTURA CON CADA ODS



Objetivo 1: Fin de la Pobreza

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble pasando por un pueblo en que hay un señor muy rico y tiene muchas cosas mientras que el resto de habitantes son pobres.

Posibles preguntas: ¿Cómo es ese pueblo? ¿Qué les pasa a sus habitantes? ¿Qué dicen? ¿Qué hacen para solucionarlo? ¿Cómo les ayudan Sos, Ten y Ble?...

Más ideas para la aventura: No tener algo que necesitan para su viaje; cómo conseguirlo; perderlo; ver la distinción entre quienes tienen eso necesario y quienes no lo tienen...



Objetivo 2: Hambre Cero

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si les ocurre algo que les hace pasar hambre: cómo consiguen comer algo y cómo se alimentan a lo largo de la aventura.

Posibles preguntas: ¿Qué les ocurre que les hace pasar hambre? ¿Cuánta hambre pasan? ¿Por cuánto tiempo? ¿Cómo consiguen dejar de pasarla? ¿Descubren alimentos desconocidos? ¿Cómo son? ¿A qué saben? ¿Hay alguno venenoso? ¿Qué pasa con ellos?.

Más ideas para la aventura: Conseguir alimentación sana en cantidad suficiente, distinguir la comida sana de la insana, comer alimentos que no gustan pero son saludables, garantizar la alimentación sana para el futuro...



Objetivo 3: Salud y Bienestar

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si tienen que afrontar una enfermedad y qué pueden hacer para conservar la salud durante el resto de la aventura.

Posibles preguntas: ¿Qué enfermedad o accidente tienen? ¿A quién o quiénes afecta? ¿Cómo se curan? ¿Qué deciden hacer para conservar la salud el resto de la aventura?

Más ideas para la aventura: ¿Cómo es estar sano? ¿Qué cosas son sanas y saludables? ¿Cómo se cuida en la enfermedad? ¿Cómo ayuda la medicina? ¿Qué otras cosas ayudan a curar y a prevenir?



Objetivo 4: Educación de Calidad

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si se encuentran con alguna maestra sabia que les enseña algo que va a ser muy importante para su viaje.

Posibles preguntas: ¿A qué sabia se encuentran? ¿Cómo es? ¿Dónde está? ¿Qué les enseña de utilidad para su viaje?

Más ideas para la aventura: Levantar escuelas donde no las hay. Cuidar de las maestras y maestros que enseñan. Aprender lo necesario. Enseñar lo que sabemos. Desaprender lo que estábamos equivocadas...



Objetivo 5: Igualdad de Género

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si se llegan a un pueblo en que no se ven mujeres por la calle porque están todas en casa trabajando en tareas del hogar, cuidando a sus familiares y haciendo cosas en casa.

Posibles preguntas: ¿Qué hacen en las casas? ¿Cómo cuidan y de qué familiares? ¿Consiguen cambiar esa situación para compartir con los hombres las tareas de cuidados? ¿Cómo?

Más ideas para la aventura: Lugares en que no les dejan hacer lo mismo a niñas que a niños, a hombres y a mujeres. Llegan a un lugar donde sólo viven mujeres y otro donde sólo viven hombres, ¿cómo es y qué pasa en cada sitio?



Objetivo 6: Agua Limpia y Saneamiento

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si por algún motivo pasan mucha sed y/o tienen que hacer urgentemente pis y caca

Posibles preguntas: ¿Qué les sucede para que pasen tanta sed? ¿Cómo dejan de pasar sed? ¿Qué estaban haciendo cuando les entran ganas de hacer pis y caca? ¿Dónde y cómo consiguen hacerla? ¿Qué pasa con ellas? ¿Dónde se quedan o a dónde se van las cacas?

Más ideas para la aventura: Construir las tuberías que garanticen la entrada de agua limpia en las ciudades y los pueblos y por las que se vaya el agua sucia. Construir depuradoras para limpiar el agua antes de que vaya de regreso al río.



Objetivo 7: Energía Asequible y No Contaminante

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si tienen que inventar alguna máquina o artilugio que haga algo que necesiten y cómo consiguen la energía para que se mueva.

Posibles preguntas: ¿Para qué necesitan inventar una máquina? ¿Con qué energía se mueve: sol, viento, agua, personas, animales...?

Más ideas para la aventura: ¿Cómo contamina esa energía? ¿Qué se puede hacer para que esa contaminación no llegue a la naturaleza? ¿Qué pueden hacer Sos, Ten y Ble para usar menos energía?



Objetivo 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si en se encuentran si en su camino con un grupo de niñas y niños que están prisioneras y les obligan a trabajar para poder comer.

Posibles preguntas: ¿Quién o quiénes les tienen prisioneras? ¿Cómo se liberan? ¿Cómo se organizan para vivir a partir de entonces?

Más ideas para la aventura: ¿Qué sucede si llegan a un pueblo muy pequeño, y que cada día se hace el doble de grande y va creciendo sin parar?



Objetivo 9: Industria, Innovación e Infraestructuras

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si en el camino descubren algún pueblo peculiar, dónde todo es especial, las calles, las casas...

Posibles preguntas: ¿Cómo es ese pueblo o ciudad? ¿Qué es lo que tiene de especial? ¿Cómo son las casas, las calles, los puentes, los caminos, las comunicaciones...?

Más ideas para la aventura: ¿Qué cambios habría que hacer en la ciudad para que todo esté disponible para niñas y niños pequeños y puedan usarlo todo? ¿y para que esté disponible para personas en silla de ruedas?



Objetivo 10: Reducción de las Desigualdades

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si llegan a un lugar en el que descubren grandes injusticias y ayudan a solucionarlas.

Posibles preguntas: ¿Qué injusticia descubren? ¿Entre quiénes se da la desigualdad? ¿Cómo puede solucionarse?.

Más ideas para la aventura: ¿Se da alguna injusticia entre Sos, Ten y Ble? ¿Cómo la resuelven? ¿Se dan algunas diferencias que no sean injustas?



Objetivo 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si llegan a una ciudad en que no hay coches, todo el mundo va en bicicleta, patines, patinetes...

Posibles preguntas: ¿Cómo es esa ciudad? ¿Qué medios de transporte usan? ¿Cómo se respira? ¿A qué huele por la calle?

Más ideas para la aventura: ¿Y si fuese una ciudad en la que gobernasen las niñas y niños? ¿Cómo sería? ¿Qué cosas diferentes harían?...



Objetivo 12: Producción y Consumo Responsables

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si llegan a un huerto ecológico cultivado por mujeres y hombres gigantes, pero hay algo que amenaza el cultivo y les ayudan a resolverlo.

Posibles preguntas: ¿Qué alimentos cultivan?, ¿Cómo son? ¿Qué amenaza el huerto? ¿Qué necesitan los alimentos para crecer?.

Más ideas para la aventura: Además de la comida, qué otras cosas necesitan en la aventura, quién las hace y cómo pueden conseguirlas.



Objetivo 13: Acción por el Clima

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si en su camino atraviesan un territorio en que se dan unas condiciones climáticas extremas que les ponen en peligro: ventiscas, nevadas, sequías, tornados, huracanes, inundaciones...

Posibles preguntas: ¿Qué condiciones climáticas extremas se dan en ese lugar? ¿Qué necesitan para hacerle frente? ¿Qué daños les provoca?

Más ideas para la aventura: Si tuvieran una maquina para cambiar el clima ¿cómo la usarían? ¿Qué consecuencias tendrían esos cambios?



Objetivo 14: Vida submarina

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si llegan al mar y tienen que atravesarlo, por la superficie y/o las profundidades.

Posibles preguntas: ¿Cómo atraviesan el mar, en qué medios de transporte? ¿Qué les pasa en este viaje? ¿Qué se encuentran en el viaje? ¿Cómo es la vida submarina que encuentran? ¿Hay animales fantásticos? ¿Qué les dificulta para cruzar el mar y qué les ayuda?

Más ideas para la aventura: Entre otras cosas encuentran plásticos y los limpian, ¿cómo los limpian y qué hacen con ellos?



Objetivo 15: Vida de Ecosistemas Terrestres

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si llegan a un bosque o un ecosistema peculiar y tienen que atravesarlo.

Posibles preguntas: ¿Cómo es este bosque o ecosistema? ¿Qué les pasa mientras que lo atraviesan? ¿Qué se encuentran? ¿Hay animales fantásticos, cómo son y qué hacen?

Más ideas para la aventura: Entre otras cosas, se encuentran basuraleza (basura presente en entornos naturales). ¿Qué daños provoca esa basura? ¿Cómo la limpian? ¿Qué hacen con ella cuando la han recogido?



Objetivo 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si se encuentran a personajes que están peleando o en guerra.

Posibles preguntas: ¿Quiénes se están peleando? ¿Cómo son esos personajes? ¿Por qué están discutiendo? ¿Cómo nuestras/os protagonistas consiguen que dejen de luchar y resuelvan las injusticias?.

Más ideas para la aventura: ¿Se están haciendo daño los personajes? ¿Hacen daño a Sos, Ten y Ble? ¿Cómo se protegen contra la violencia? ¿Cómo se curan de las heridas?



Objetivo 17: Alianzas para lograr los Objetivos

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si tienen que separarse y tienen una aventura por separado antes de volver a reunirse de nuevo.

Posibles preguntas: ¿Qué les pasa que les obliga a separarse? ¿Qué le sucede a cada una y a cada uno mientras van por separado? ¿Cómo consiguen reunirse de nuevo?

Más ideas para la aventura: Con qué grupos de personajes se encuentran que les ayudan a resolver las dificultades en su aventura.



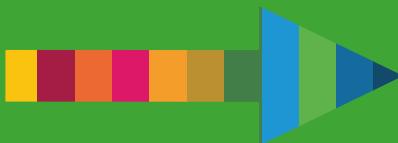
Un valor imprescindible: EL CUIDADO

Imaginamos cómo sigue la aventura de Sos, Ten y Ble si caen enfermos en el camino y alguien les recoge y les cuida.

Posibles preguntas: ¿Qué les pasa? ¿Cómo enferman?, ¿Qué les duele...?, ¿Quién les cuida? ¿Qué cuidados les da?

Más ideas para la aventura: Y si con esta experiencia Sos, Ten y Ble se dan cuenta de la importancia de los cuidados ¿A quién agradecerían los cuidados que recibieron en su infancia? ¿Y a quién más? Y si luego son quienes tienen que cuidar a otras personas, ¿cómo sería? ¿A quién cuidarían y cómo?

Ve a la página siguiente para crear los dados del juego











INTERED, LA AGENDA 2030 Y LOS ODS

En InteRed impulsamos procesos de enseñanza-aprendizaje que contribuyan a garantizar el derecho a la educación, entendida como un bien común, para todas las personas y comunidades del mundo, con una mirada humanista e inclusiva, que reconoce y valora las diversidades de todo tipo. Promovemos una Ciudadanía Global crítica, responsable y comprometida, a nivel personal y colectivo, con la transformación de la realidad local y global para construir un mundo más justo, más equitativo y más respetuoso con la diversidad y con el medio ambiente, en el que todas las personas podamos desarrollarnos libre y satisfactoriamente.

Ejercer la Ciudadanía Global conlleva el cumplimiento de los Derechos Humanos para todas las personas y comunidades en todos los lugares del mundo. Para lograrlo, la comunidad internacional, en el marco de las Naciones Unidas, nos hemos comprometido a hacer frente a los retos sociales, económicos y medioambientales de la globalización, por medio de la Agenda 2030 y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)⁵.

Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, así como sus metas previstas en la Agenda 2030, son el resultado de un arduo trabajo de los diferentes países junto con diversas organizaciones de la sociedad civil por la justicia social, los feminismos, el ecologismo, para plasmar necesidades urgentes que deben alcanzar los territorios del planeta para poder combatir el hambre, la pobreza, la desigualdad de género o el cambio climático, entre otros asuntos de vital importancia.

Todos los objetivos son interdependientes y apelan directamente al

⁵ Naciones Unidas (2015): Objetivos de Desarrollo Sostenible. Recuperado el 15 de septiembre de 2019: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

También recomendamos consultar el estudio López, L (2018): Objetivos de Desarrollo Sostenible con enfoque de género y cuidados. https://www.intered.org/sites/default/files/intered_publicacion_objetivos_bj.pdf, elaborado por InteRed con el apoyo de la AECID, en que reflexiona, desde la transversalidad de género y la sostenibilidad de la vida, acerca de los diferentes ODS y de sus avances.

compromiso de las sociedades enriquecidas para poder alcanzar sus metas. De este modo, encontraremos no sólo metas y objetivos que se enfocan al ineludible desarrollo humano, sino también a la responsabilidad directa de territorios del Norte Global en la vida de muchas personas y seres vivos del planeta a través de asuntos como el consumo, la contaminación, o la deuda ecológica y de cuidados, entre otros.

La Agenda 2030 se divide en cinco áreas de vital importancia, denominadas las 5P: Personas, Planeta, Prosperidad, Paz y Alianzas (en inglés, Partnership). En el juego, hemos agrupado los 3 dados siguiendo esta clasificación, de modo que un dado incluye la erradicación de la pobreza y el hambre, el derecho a la salud y la educación, la igualdad de género junto con la promoción de la paz y la justicia, requisitos indispensables para sostener los demás objetivos. Otro dado incluye el valor del cuidado como garante de la sostenibilidad y en concreto el cuidado de la vida terrestre y submarina, la acción por el clima para evitar su destrucción, incluyendo el agua potable y la producción y consumo responsable. El tercer dado aborda la prosperidad por medio de una vida productiva ecológica y satisfactoria, por medio de un progreso económico, tecnológico y social, en espacios sostenibles, sumamos las alianzas y cooperación internacional necesaria para garantizar que los recursos se orientan de forma eficiente al cumplimiento de los derechos humanos.

Dentro de este amplio ámbito de acción de la Agenda, se establece un objetivo específico (ODS 4) para alcanzar una Educación de calidad: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todos.

Una de sus metas (la 4.7), se compromete, de aquí a 2030, a asegurar que todo el alumnado adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

El juego La aventura de SOS, TEN y BLE en busca de la Agenda de los Números contribuye a esta meta, promocionando el desarrollo sostenible, el conocimiento de sus ODS y la adopción de estilos de vida sostenibles. Es un recurso didáctico idóneo para avanzar en los contenidos y competencias curriculares y vincularlos con las temáticas de los ODS⁶.

La Aventura de SOS, TEN y BLE en busca de la Agenda de los Números es, por tanto, un recurso didáctico de carácter lúdico, que responde a las características de los juegos cooperativos⁷, y que abre una amplia gama de posibilidades en el marco de la educación formal y no formal. La propuesta que hemos explicado en las “Instrucciones para el desarrollo del juego” son un ejemplo que no es preciso seguir al pie de la letra, sino que quiere ejemplificar y motivar para que cada maestra y maestro utilice los dados y los propios ODS como un recurso al servicio de su materia, asignatura o área de conocimiento.

Agradecemos la colaboración en el diseño de este juego al profesorado de la Red Transforma de InteRed que participó en su IX Encuentro de comunidades educativas para la Ciudadanía Global.

⁶Para ello, se recomienda consultar el citado documento de AGUADO, G. y LÓPEZ, L. “Un currículo orientado a la ciudadanía global. Aportes para su construcción” (2020), que puede descargarse de forma gratuita en <https://www.intered.org/es/recursos/un-curriculo-orientado-la-ciudadania-global-aportes-para-su-construccion>

⁷Para saber más sobre los juegos cooperativos, recomendamos consultar GALLEGOS, R. “Tiempo entre paréntesis. El juego cooperativo como herramienta de transformación” (2014), que puede descargarse de forma gratuita en <https://www.intered.org/es/recursos/tiempo-entre-parentesis-el-juego-cooperativo-como-herramienta-de-transformacion>



El ecosistema en que viven tres personajes, llamados Sos, Ten y Ble, se está viendo destruido: las plantas se están secando y los animales se están muriendo. La clave para salvar su mundo se encuentra en un libro que se llama “La Agenda de los Números” y la custodia un ser mitológico conocido como Onnuu.

Así comienza la aventura de SOS, TEN y BLE en busca de la Agenda de los Números, un juego cooperativo fundamentado en la Educación Transformadora para la Ciudadanía Global. Está diseñado como recurso didáctico para ser utilizado, con sus debidas adaptaciones, en las aulas de Educación Infantil y de Primaria. También resulta idóneo para jugar a cualquier edad, en familia o en otros contextos educativos.

intered.org
redtransforma.intered.org

Edita:

InteRed 
por una educación transformadora

Con la financiación de:

